コンピュータ対戦型四人打ち麻雀ソフト

AI麻雀 SELECTION

PlayStation

近代麻雀編集部推薦



写真：菊池 寛〔1888～1948〕愛用の麻雀牌

文人・経営者として著名な菊池は、日本麻雀聯盟の初代総裁を務め、
麻雀を知的遊戯として広く世に知らしめた。風合い豊かな牛骨・竹背牌は、
麻雀が純粋に競技であった時代の風格を醸し出す。
麻雀博物館（千葉県夷隅郡岬町中原 1-2 Tel.0470-87-8886）に収蔵。

HAMSTER

i4

Major wave

この度は、「AI麻雀 セレクション」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この解説書を必ずお読みください。商品の内容には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合がございましたらおそれいりますが弊社までご一報ください。
なお、ゲーム内容や裏技についてのご質問にはお答えできませんので予めご了承ください。

お問い合わせ先：株式会社ハムスター　〒154-0012　東京都世田谷区駒沢2-11-5
FAX : 03-5432-6446　E-mail : support@hamster.co.jp　URL : http://www.hamster.co.jp/
サポート情報・新作情報はホームページでもご覧いただけます。

目次

対局の準備

「AI麻雀 セレクション」のディスクとメモリーカードを正しくセットし、メモリーカードは1ブロック以上の空きのあるものをメモリーカード差込口1にセットしてください。
本体の電源をONにすると、タイトル画面等の表示後、メインメニュー画面が表示されます。

メモリーカードについて

- ゲームを始める前に1ブロック以上の空きのあるメモリーカードをメモリーカード差込口1にセットしてください。また、メモリーカード差込口2には対応していません。
- このゲームでは、ゲームのいろいろな場面でメモリーカードのデータを読み書きします。そのためゲーム中のメモリーカードの抜き差しはしないでください。

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

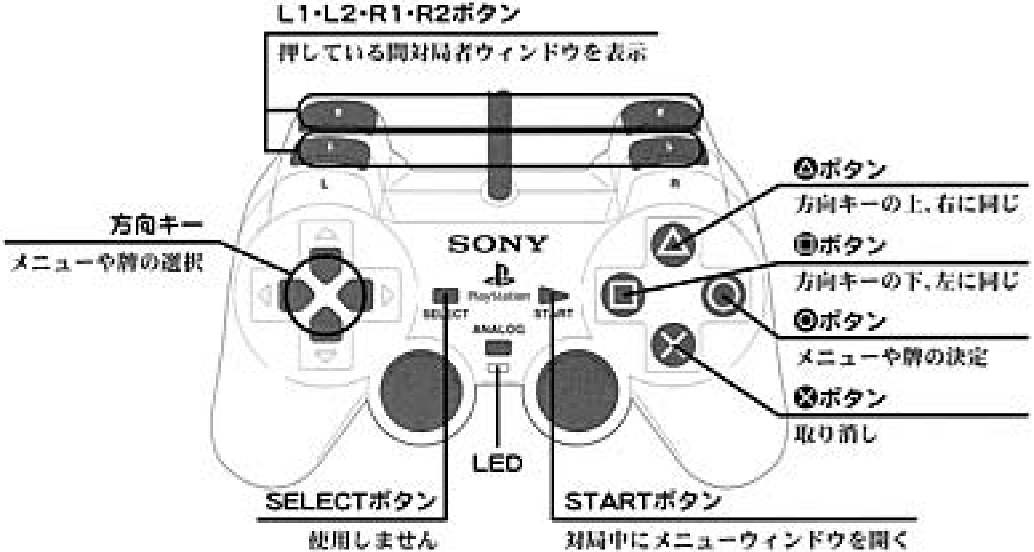
For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 1ブロック

SLPM 87117

コントローラの使い方

「AI麻雀 セレクション」は一人プレイ専用ゲームです。"プレイステーション" 本体のコントローラ端子1にコントローラを接続してください。

●アナログコントローラ



※コントローラでも基本操作方法は同じです。
※デジタルモード（LED消灯）のみ使用できます。
※本タイトルはアナログコントローラのアナログモードおよび振動機能には対応しておりません。

メインメニュー

メインメニューには、3つのメニューが表示されます。必要なメニューをコントローラの方向キーで選択し、◎ボタンで決定してください。各メニューの役割は以下のとおりです。

フリー対局
半荘単位でプレイできます。ここで役やルールの設定もできます。フリー対局での成績は段位戦には関係ありません。

段位戦
入門から始まって雀聖まで、条件をクリアしながら昇段を目指します。

環境設定
画面表示や音声等の設定を行います。



フリー対局

フリー対局を選択すると、以下の5つのメニューが表示されます。

フリー対局
通常の対局です。

フリー対局（手牌オープン）
AI雀士の手牌がオープンになり、打ち方を見ながら対局できます。

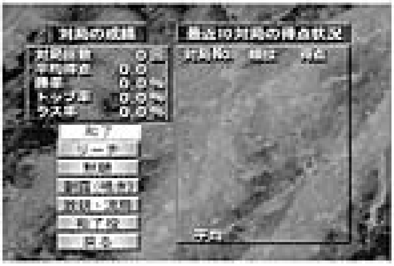
対局成績
今までの成績を見ることができます。

ルール設定
現在のルール設定の確認や変更ができます。

役設定
現在の役の設定の確認や変更ができます。



対局成績



最近の対局成績が表示されます。左下に次のメニューが現れます。

和了、リーチ、黙聴、副露（鳴き）、放銃・流局

これらの場合の局数・割合・点数等のデータが全体・荘家・散家別に詳しく表示されます。

和了役

各役のあがった回数が表示されます。

戻る

フリー対局メニューに戻ります。

ルール設定

ルール設定メニューが表示されます。次のメニューが現れ各項目が設定できます。



持ち点・うま・途中流局

持ち点やうま、四家リーチ・四カン・四風子連打・九種九牌の場合の流局を設定できます。返し点は30000点で固定。トップ賞は持ち点との差で自動的にきまります。

荘・連荘・輪荘

東風戦か半荘か一荘か、西入等があるか、トップ確定点数、箱われ／ぶっ飛び終了、親の連荘の条件、オーラスの親のあがりやめが設定できます。

しばり・ありあり・なしなし

五本場以降の二翻しばり、喰い断ヤオ、平和ツモを設定できます。先付けはありで固定です。

リーチ料・ノー聴罰符・本場・リーチ制限

供託リーチ棒の扱い、ノー聴罰符・一本場何点か、リーチ後の暗カンを設定できます。リーチ料は1000点、振り聴リーチはありで固定です。

和了制限・和了点数・符

ダブロン・三家和・嶺上開花時のツモ符・ワレメの有無、30符4翻等を切り上げ満貫にするかを設定できます。

ドラ

ドラを何にするか、カンドラ即のりか、裏ドラ・カンドラ・カン裏・赤ドラの有無を設定できます。

包・王牌・その他

包の条件、カンの時王牌を何枚増やすか、さいころを何度振るかを設定できます。

設定完了

フリー対局メニューに戻ります。

役設定

役設定メニューが表示されます。
次のメニューが現れ各項目が設定できます。



通常役・満貫役

二盃口の翻数、混老頭の翻数、七対子の符と翻数、リーチ一発、流し満貫、人和の扱いを設定できます。

役満貫・役満点数

13翻以上は数え役満にするか、役満の複合、發なし緑一色、2人がロンを宣言したとき国士無双の優先を設定できます。また、天和、純正九連宝燈、大四喜、四暗刻単騎、四槓子、国士無双十三門張をそれぞれ、「四倍満」「五倍満」「ダブル役満」のいずれにするかを設定できます。

特殊役

特殊役を有効にするかどうかを設定できます。特殊役については「役について」の「特殊役」をご覧ください。標準ルール設定では無効です。

古役

古役を有効にするかどうかを設定できます。古役については「役について」の「古役」をご覧ください。標準ルール設定では無効です。

設定完了

フリー対局モードに戻ります。

段位戦



段位戦を選択すると、次の三つのメニューが現れます。

段位戦
段位戦開始メニューになります。

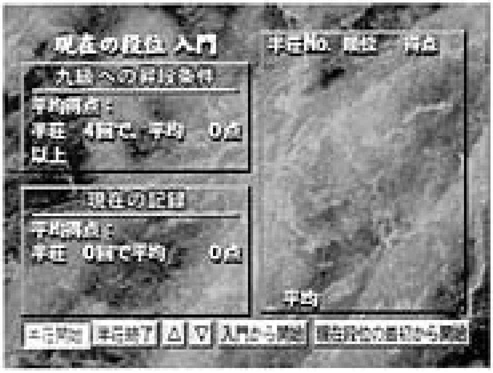
ルール設定確認
段位戦でのルール設定を確認できます。

役設定確認
段位戦での役の設定を確認できます。

段位戦開始メニュー

昇段条件や現在の成績が表示され、次のメニューが現れます。ここで勝率とは、1位3点、2位2点、3位1点、4位0点として合計し、3点×半荘数で割った価をパーセントで表示しています。

入門から開始
入門から段位戦を行います。今までの段位戦の記録は失われます。



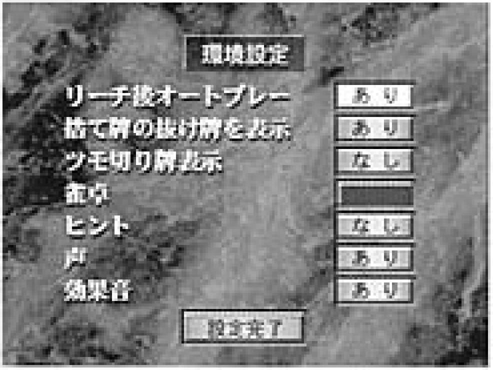
現在の段位の最初から開始
現在の段位の最初から段位戦を行います。現在の段位の記録が失われます。

半荘開始
現在の段位戦の記録をもとに対局を開始します。

半荘終了
段位戦メニューに戻ります。

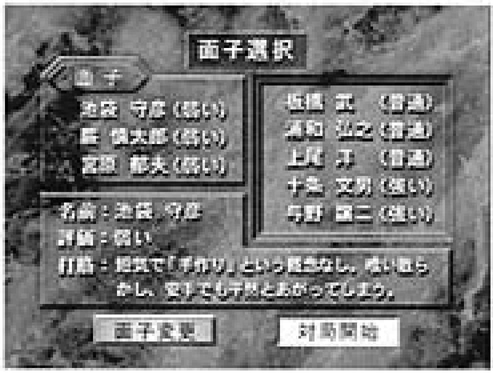
△ ▽
得点状況画面を上下にスクロールさせます。

環境設定



環境設定画面では、リーチ後のオートプレー、捨牌の抜け表示、ツモ切り牌表示、雀卓の色、ヒント表示、声、効果音の設定ができます。
方向キーの上、下で項目を選んで◉ボタンで選択・決定できます。段位戦ではヒント表示はありません。

対局



フリー対局メニューの「フリー対局」「フリー対局（手牌オープン）」、段位戦開始画面の「半荘開始」を選ぶと面子選択画面になります。

面子選択画面

対局の初めは面子選択画面になり、現在の面子と残りの対局者一覧が表示され、次のメニューが現れます。
段位戦の場合は選択できる面子が限られています。

面子変更

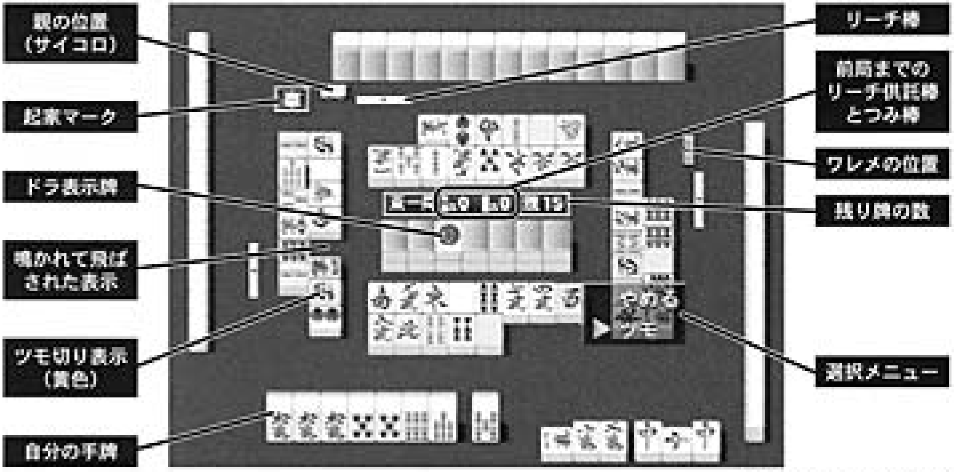
方向キーの上、下ではずす面子を選択して◉ボタンを押してください。その面子が外され▷カーソルが右に行きます。次に加える面子を方向キーの上、下で選んで◉ボタンを押してください。選ばれた面子が左に移動しカーソルが消えます。

対局開始

対局を開始します。

対局開始

席決めと起家（チーチャ）決めは、自動的に行われます。面子の名前と持ち点が表示された対局者ウィンドウが短時間表示され、対局がスタートします。



操作の方法

「フリー対局」、「フリー対局（手牌オープン）」、「段位戦」のいずれでも、対局中の操作の方法は同じです。

●ツモと捨牌

プレイヤーの番になると自動的にツモります。方向キーの左、右で▽カーソルを移動させ捨てる牌を選択し◎ボタンで捨ててください。

●選択メニュー

ツモあがりできるとき、リーチがかけられるとき、ポン・チー・カン・ロンができるとき、最初のツモで九種九牌あり、倒す（流す）ときは、自分の手牌の右上に選択メニューが現れます。いずれもしないときは「やめる」を選んでください。

チーのとき、組み合わせが複数ある場合は、どの組み合わせでチーするかを選びます。方向キーの左、右で鳴く牌を選択し◎ボタンで決定します。赤ドラが入った場合のポンのときも同様です。

●メニューウィンドウ

対局中に自分の番がきたときにSTARTボタンを押すとメニューウィンドウが現れます。方向キー上、下で項目を選択して◎ボタンで決定します。そのメニューに更に選択項目がある場合は方向キー左、右で選択できます。⊗ボタンでキャンセルできます。ここでは、対局の中断、対局設定の確認（表示だけで変更はできません）雀卓の色、ヒント表示（段位戦では無効です）／声／効果音の有無が設定できます。ここでの設定はメモリーカードに保存されません。



捨て牌

鳴かれた牌は青く、放銃（振り込み）した牌は赤く表示されます。また、捨て牌について次の表示設定が有効になっている場合、表示が変わります。
「捨て牌の抜け牌を表示する」が「あり」の場合、ポンやチーなどの鳴きによって飛ばされたツモ番を表すため、本来捨てられるべき捨て牌を空欄で示します。
「ツモ切り牌表示」が「あり」の場合、ツモ切りした牌を黄色で表示します。

一局の終了

誰かがあがるか、流局した場合、一局が終了します。
流局の場合は点棒移動画面になります。誰かがあがった場合は得点表示画面になり、次のメニューが現れます。



符・面子の詳細

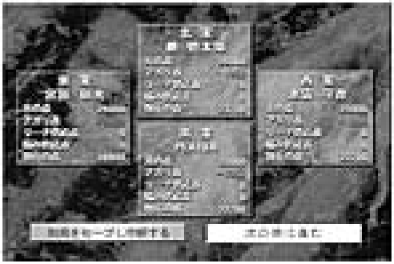
面子ごとの符が詳しく表示されます。七対子や国士無双などの符が固定または無い役の場合、このメニューは無効になります。

次へ進む

点棒移動画面になります。

●点棒移動画面

点数の移動がわかります。フリー対局の場合には画面下部に次のメニューが表示されます。段位戦の場合は表示されませんので◎ボタンで次に進みます。



対局をセーブし中断する

現在までの結果をメモリーカードに保存しタイトル画面に戻ります。「オーラス親あがり止め」の設定が「あり」の時に、プレイヤーがオーラスの親で上り半荘を終了したいときは、「次の局に進む」を選んでください。

次の局に進む

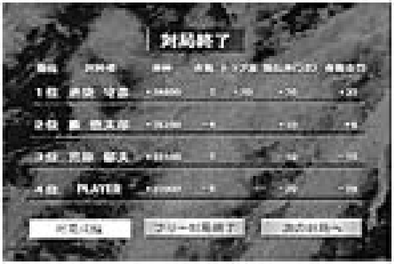
次の局に進みます。

●中断した対局の再開

メモリーカードにフリー対局（手牌オープンも含む）の途中のデータがある場合は、タイトル画面の次に、「対局中のデータがセーブされています。」と表示されます。「セーブされている対局を再開する。」「新規で対局を開始する。」「対局中のデータを削除し新規で対局を開始する。」のいずれかを選択してください。

荘の終了

半荘（東風戦の場合は東場）終了時には荘の終了画面になります。フリー対局の場合には画面下部に次のメニューが表示されます。段位戦の場合は表示されませんので◎ボタンで次に進みます。



対局成績

成績を見ることができます。メインメニューの対局成績と同じです。

対局終了

対局を終了し、対局成績をメモリーカードに保存します。

次の半荘へ

次の半荘を始めることができます。

標準の設定について

標準ルール設定

持ち点・うま	持ち点25,000点、返し点30,000点、トップ賞20,000点、うま10・20
荘	半荘(東南)、西入なし、トップ確定なし、箱われぶっ飛び無し
連荘・輪荘	親は聴牌で連荘、南場はノー聴の場合輪荘
ありあり・なしなし	先付け・喰い断ヤオ・平和ツモあり、五本場以降二翻しばりなし
リーチ	リーチ料1,000点、供託リーチ棒は和了取り、振り聴リーチ・暗カンあり
ノー聴罰符・本場	ノー聴罰符は場3,000点、一本場につき300点
途中流局	四家リーチ・四カン・四風子連打・九種九牌の場合の流局
和了条件	ダブロンは頭ハネ、三家和は流局、国士無双暗槓搶槓和了あり
和了点数・符	切り上げ満貫なし、嶺上開花時のツモ符あり、ワレメなし
包、王牌	大三元・大四喜・四槓子・字一色・清老頭・緑一色は包あり、カン時王牌1牌を増やし常に14牌
ドラ	ドラは表示牌の次の牌、カンドラ即のり、裏ドラ・カン裏あり、赤ドラなし
その他	さいころは一度振り

標準役設定

リーチ一発・数え役満・發なし緑一色・流し満貫（手牌をさらすと無効）あり

役満複合・国士無双二家和時優先あがり・特殊役・古役なし

二盃口3翻、混老頭2翻、七対子2翻（基本符25符）、人和は倍満貫、

天和・純正九連宝燈・大四喜・四暗刻単騎・四槓子・国士無双十三門張は全て四倍満

役について

一般的な役の説明については、市販の麻雀の解説書をご覧ください。特殊役・古役は標準の設定では無効です。役として採用したい場合は役設定メニューで設定してください。
＊のついた役は役設定があります。特殊役・古役は全て役設定により有効になります。
□のついた役は門前のみ有効です。▽のついた役は副露すると1翻下がります。

一般役

1 翻役：

□門前清模和（メンゼンツモ・ツモ）、□立直（リーチ）、□＊一発（イッパツ）、□＊平和（ピンフ）、＊断ヤオ九（タンヤオチュウ・タンヤオ）、□一盃口（イーペイコウ）、翻牌（ファンパイ）、嶺上開花（リンシャンカイホー）、搶槓（チャンカン）、海底撈月（ハイテイモーユエ・ハイテイツモ）、河底撈魚（ホーテイラオユイ・ハイテイフリコミ）

2 翻役：

□ダブル立直（ダブルリーチ）、▽三色同順（サンショク・サンシキ）、▽一気通貫（イッツウ・ツウカン）、▽全帯ヤオ（チャンタイヤオ・チャンタ）、対々和（トイトイホー・トイトイ）、三色同刻（サンショクドウコオ）、＊混老頭（ホンラオトウ）、三暗刻（サンアンコオ）、三槓子（サンカンツ）、小三元（ショウサンゲン）、□＊七対子（チートイツ）

3 翻役：

▽純全帯ヤオ（ジュンチャンタイヤオ・ジュンチャン）、□＊二盃口（リャンペイコウ）、▽混一色（ホンイーソー・ホンイツ）

6 翻役：

▽清一色（チンイーソー・チンイツ）

満貫：

□＊人和（レンホー）、＊流し満貫（ながしマンガン）

役満貫：

□＊天和（テンホー）、□地和（チイホー）、□九連宝燈（チュウレンポウトウ）、□＊純正九連宝燈（じゅんせいチュウレンポウトウ）、大三元（ダイサンゲン）、＊大四喜（ダイスーシー・タースーシー）、小四喜（ショウスーシー・シャオスーシー）、□四暗刻（スーアンコオ）、□＊四暗刻単騎（スーアンコオたんき）、＊四槓子（スーカンツ）、字一色（ツーイーソー）、清老頭（チンラオトウ・チンロオトウ）、＊緑一色（リューイーソー）、□国士無双（コクシムソウ）、□＊国士無双十三門張（コクシムソウ13メンチャン）

特殊役

1 翻役：

カン振り（カンブリ）：他家がカンを宣言し、嶺上（リンシャン）牌をツモったあと切った牌で、あがりとなる場合の役。

2 翻役：

三連刻（サンレンコオ）：同種の数牌の、三組の刻子または槓子が、連続した数であるときの役。残りは、どのような形でも構いません。

一色三順（イーソーサンシュン）：同種数牌で、同じ数の順子を三組作ったときの役。残りは、どのような形でも構いません。

オタ風三刻（オタカゼサンコオ）：東場で、親のときのみ有効。「南」「西」「北」の三種の牌を、刻子または槓子にしたときの役。

役満

□十三不塔（シーサンプター）：第一ツモで、対子が一組できて、あとの12枚は順子、刻子、槓子はもちろん、塔子、対子もないとき、「十三不塔」となります。

□小車輪（ショウシャリン）：筒子（ピンズ）だけに有効な役。一～七または三～九の対子を作ります。

□大車輪（ダイシャリン）：筒子（ピンズ）だけに有効な役。二～八の対子を作ります。小車輪が有効時はダブル役満になります。

四連刻（スーレンコオ）：同一種の数牌で、四組の刻子または槓子が、連続した数となったときの役。

一色四順（イーソースーシャン）：同一種の数牌で、同一の数の順子を四組作った場合の役。

百萬石（ひゃくまんごく）：万子（マンズ）だけに有効な役。万子の清一色で、牌の数字の合計が百以上となるときの役。

八連荘（パーレンチャン）：親で連続して七局あがり、八局以降あがった場合、役満となります。

古役

満貫

一筒摸月（イートンモーユエ）：「一筒（ピン）」で、海底（ハイテイ）牌でツモあがりしたときの役。

二索搶槓（リャンソウチャンカン）：「二索（ソウ）」で搶槓あがりしたときの役。

五心通貫（ウーシンツウカン）：嵌（カン）「五万（マン）」「五筒（ピン）」「五索（ソウ）」であがった一気通貫。

五筒開花（ウートンカイホウ）：「五筒（ピン）」であがった嶺上開花。

十二落抬（シーアルラオタイ）：四副露し、裸単騎であがったときの役。

双竜争珠（シャンロンチョンチェ）：筒子（ピンズ）を雀頭に、万子（マンズ）と索子（ソウズ）で同じ面子を作ったときの役。

役満

風花雪月（フォンホワシュエユエ）：風子（フォンツ）牌、「白」「一筒（ピン）」「五筒（ピン）」が刻子または槓子としたときの役。雀頭に条件はありません。

萬緑叢中一点紅（ワンリュウツォンチュンイーテンホン）：「中」を雀頭に、索子（ソウズ）の緑色牌で完成させたときの役。

使用上のご注意 ●このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。 NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"(PS one)および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。●このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトルなどが印刷されている面)が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン(△)ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。●ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。●紙やテープをディスクに貼らないでください。●ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。●指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。●ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。●ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。●このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。●このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式テレビ)にはつながないでください。残像現象(画面の焼き付き)が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。●ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 ●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●アナログコントローラ(DUALSHOCK)などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。●お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

AI麻雀
SELECTION

SLPM 87117